

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS 3D PAGE FLIP
PROFESIONAL PADA TEMA SEHAT ITU PENTING UNTUK KELAS V
SD/MI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

RENI HARTATI

NPM: 1611100328

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1442 H / 2021 M

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS 3D PAGE FLIP
PROFESIONAL PADA TEMA SEHAT ITU PENTING UNTUK KELAS V
SD/MI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

RENI HARTATI

NPM: 1611100328



Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

Pembimbing I: Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

Pembimbing II: Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1442 H / 2021 M

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi kebutuhan peserta didik yang merasa jenuh dan bosan pada saat proses pembelajaran pembelajaran tema sehat itu penting. Peserta didik membutuhkan media yang bisa menyampaikan materi yang variatif dan inovatif. Dalam proses pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran media buku tetapi belum menggunakan bahan ajar yang bervariasi ataupun bahan ajar yang dapat berinteraksi langsung dengan peserta didik, seperti bahan ajar interaktif berbasis *3D Pageflip Professional*, sedangkan fasilitas sekolah sudah memadai seperti adanya sarana dan prasarana komputer dan LCD Proyektor.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *research and develioment* (R&D) yang mengacu pada model ADDIE, yang menggunakan lima langkah tahapan dalam penelitian (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementatiton*, (4) *evaluation*.. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi ahli materi, ahli bahasa dan validasi ahli media serta respon pendidik dan peserta didik.

Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar ini memperoleh rata-rata nilai dari ahli materi sebesar 85,83%.% dikategorikan sangat layak, rata-rata ahli media 84,09% dengan kategori sangat layak, rata-rata penilaian ahli bahasa 75,55% dengan kategori layak dan rata-rata penilaian pendidik 79,44% dengan kategorilayak. Penilaian yang diberikan oleh peserta didik pada tahap uji kelompok kecil 81,26%% yang dikategorikan sangat layak, dan uji kelompok besar memperoleh rata-rata 84,58% dikategorikan sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa modul berbasis *3D Pageflip Professional* sebagai bahan ajar yang dikembangkan dikategorikan Sangat Baik dan layak dijadikan untuk tema 4 sehat itu penting

Kata kunci: *3D Pageflip Professional*, Bahan Ajar, Sehat Itu Penting,

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reni Hartati

NPM : 1611100328

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Modul Digital Berbasis 3d Page Flip Profesional Pada Tema Sehat Itu Penting Untuk Kelas V SD/MI” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya adalah penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Januari, 2020

Penulis,

Reni Hartati
NPM. 1611100328



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 ☎ (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengembangan Modul Digital Berbasis 3D Page Flip

Profesional Pada Tema Sehat Itu Penting Untuk Kelas V

SD/MI

Nama : Reni Hartati

NPM : 1611100328

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

Ayu Nür Shawmi, M.Pd.I

NIP. 196208231999031001

NIP.

Ketua Jurusan,

Syofnidah Ifrianti, M.Pd

NIP. 1969101031997022002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS 3D PAGE FLIP PROFESIONAL PADA TEMA SEHAT ITU PENTING KELAS SD/MI** yang disusun oleh: **RENI HARTATI, NPM. 16111000328**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Jum'at, tanggal 15 Januari 2021 pukul 10.00-12.00 WIB, tempat: Ruang Sidang PGMI.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang

: Syofnidah Ifrianti, M.Pd.

(.....)

Sekretaris

: Anton Tri Hasnanto, M.Pd.

(.....)

Penguji Utama

: Nurul Hidayah, M.Pd.

(.....)

Penguji Pendamping I : Dr. H. Agus Jatmiko, M. Pd.

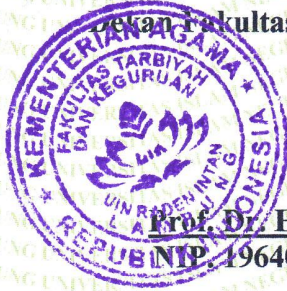
(.....)

Penguji Pendamping II : Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I.

(.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.

NIP. 196408281988032002

(.....)

MOTTO

وَإِذْ تَأَذَّنَ رَبُّكُمْ لَئِنْ شَكَرْتُمْ لَأَزِيدَنَّكُمْ وَلَئِنْ كَفَرْتُمْ إِنَّ عَذَابِي لَشَدِيدٌ ۝

Artinya: “Dan (ingatlah juga), tatkala Tuhanmu memaklumkan; "Sesungguhnya jika kamu bersyukur, pasti Kami akan menambah (nikmat) kepadamu, dan jika kamu mengingkari (nikmat-Ku), maka sesungguhnya azab-Ku sangat pedih"

(Q.S Ibrahim: 7)¹

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ (٦)

Artinya: Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan

(Q.S Al-Insyirah: 6)²



¹Departemen Agama RI, *Mushaf Al-Quran dan Terjemah*, (Jakarta Timur, CV. Pustaka Al-Kautsar), h.66

²Ibid, h.596

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil Alamin.....

Dengan kerendahan hati dan teriring do'a, rasa syukur kehadiran Allah SWT, kupersembahkan Skripsi ini sebagai tanda bakti dan cintaku kepada orang yang selalu member makna dalam hidupku, terutama untuk.

1. Ayahanda Hawari (Alm) dan Ibunda Rumiya tercinta, yang telah mengasuh, merawat, mendidik dan membesarkanku dengan kasih sayang serta dalam setiap sujud tahajudnya selalu mendoakan keberhasilanku.
2. Kakak- kakak ku tersayang Hendri Hawari S. Pd, Meri Aprina, dan Eliza sari untuk dukungan dan do'anya
3. Alamamaterku Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah mendewasakanku dalam berfikir dan bertindak.



RIWAYAT HIDUP

Reni Hartati dilahirkan di Sukarame Liwa Kecamatan Balik Bukit Kabupaten Lampung Barat pada tanggal 03 April 1998 yang merupakan anak ke empat dari empat bersaudara yaitu kakak Hendri Hawari, Meri Aprina, dan Elisa Sari, dari orang tua bapak Hawari (Alm) dan ibu Rummyati.

Riwayat Pendidikan yang telah peneliti tempuh dimulai dari Sekolah Dasar Negeri 01 Sukarami Liwa Lampung Barat Lulus Pada Tahun 2010, peneliti melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP N 04 Liwa Lampung Barat Lulus pada tahun 2013, kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas di SMA N 02 Liwa Lampung Barat lulus pada tahun 2016. Tahun 2016 peneliti melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah yang tidak terkira penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, dengan limpahkan karunia, taufik serta hidayahnya, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah SAW, beserta keluarga dan para sahabatnya. Penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan dan keterbatasan ilmu pengetahuan, namun atau bimbingan berbagai pihak, sehingga semua kesulitan dan hambatan bisa teratasi oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Hj Nirva Diana, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan kemudahan dalam berbagai hal sehingga penulisan skripsi ini berjalan dengan baik.
2. Ibu Syofnidah Ifriyanti M.Pd selaku ketua jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberi berbagai pengarahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
3. Bapak Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd sebagai dosen pembimbing I dan Ibu Ayu Nur Shawmi M.Pd.I sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penulisan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah ikhlas membimbing dan mendidik serta memberikan ilmu pengetahuannya kepada penulis dan juga para staf kasubag yang telah banyak membantu untuk terselesainya skripsi ini.
5. Bapak Muslimin Fauzi. S.Pd.I, selaku Kepala MIMA 4 Sukabumi Bandar Lampung dan Ibu Relani Septin M.Pd.I Selaku Guru MIMA 4 Sukabumi Bandar Lampung serta Bapak Iksanudin, M.Pd selaku Kepala MIN 01 Lampung barat dan Ibu Siti Nurhanum, S.Pd selaku wali kelas V MIN 01 Lampung Barat yang telah memberikan izin dan berkenan memberi bantuan selama melakukan penelitian.

6. Teman-teman kelas G, Syaiful Nurohman, S. Pd yang telah membantu memberi arahan dan berbagi ilmu dalam menyelesaikan skripsi ini , serta teman seperjuangan khususnya jurusan PGMI angkatan 2016 yang tersolid dan terhebat. Terkhusus temanku Aulia Echa Yolanda, S. Pd, Asoratul Husna, dan Mia Wijayanti
7. Seluruh sahabat terkasihku Budi Sanjaya, S. Pd. Anisa Meydianti, S. Pd,. Iin Wahyuni, S. Pd. Rosalia Novita, AMd. Kep. Misna Hasana Dewi S.Pd. Uun Lestari S.E. dan Febri Antika S.E. atas dorongan semangat dan canda tawanya.

Penulis menyadari skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan karena terbatasnya kemampuan penulis. Kritik dan saran penulis harapkan dari para pembaca untuk perbaikan skripsi ini. Semoga segala bantuan dan amal baik bapak-bapak dan ibu-ibu serta teman-teman sekalian akan mendapatkan balasan yang sebaik-baiknya dari Allah SWT dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang menulis khususnya dan para pembaca pada umumnya. Aamiin Allahuma aamiin.



Bandar Lampung

Reni Hartati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN.....	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I

PENDAHULUAN.....	1
A.Latar belakang	1
B.Identifikasi Masalah	11
C.Batasan Masalah.....	11
D.Rumusan Masalah	11
E.Tujuan Penelitian	12
F.Manfaat Penelitian	12
G.Spesifikasi Produk.....	13

BAB II

LANDASAN TEORI.....	14
A. Bahan Ajar.....	14
1.Pengertian Bahan Ajar	14
2.Struktur Bahan Ajar	16
3. Jenis-jenis bahan ajar	17
4.Prinsip Bahan Ajar	18

5.Cara Menentukan Bahan Ajar	19
B. Modul	23
1.Pengertian Modul	23
2.Tujuan Modul.....	24
4.Karakteristik dan Ciri-ciri Modul.....	26
5.Kelebihan dan Kekurangan Modul digital	27
6.Unsur-unsur Modul	28
7.Langkah-langkah Penyusunan Modul	29
C.3D Page Flip Professional	31
1.Pengertian 3D Page Flip Professional.....	31
D. Pembelajaran Tematik.....	35
1. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	35
2. Ciri- ciri Pembelajaran Tematik.....	36
3. Tujuan Pembelajaran Tematik	38
4. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik	38
E.Materi Pembelajaran.....	40
F.Penelitian yang Relevan.....	41
G.Kerangka Berfikir.....	45
BAB III	
METODE PENELITIAN	46
A. Jenis Penelitian.....	47
B.Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	48
C.Tempat dan Waktu Penelitian	49
D.Definisi Operasional.....	49
E.Pengumpulan Data.....	52
F. Data	54
G.Teknik Analisis Data.....	55
BAB IV	
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Pengembangan Media	58

1. Validasi Desain Produk (Draft I)	60
2. Revisi Produk (Draft II)	67
3. Model Final	69
B.Pembahasan	77

BAB V

PENUTUP.....	83
---------------------	-----------

A.Kesimpulan.....	83
-------------------	----

B.Saran	84
---------------	----

DAFTAR PUSTAKA	86
-----------------------------	-----------



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 Skala Likert	55
Tabel 2 Tabel Skala Kelayakan.....	56
Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media 1.....	59
Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media 2.....	60
Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi 1	61
Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Materi 2	62
Tabel 7 Hasil Validasi AhliBahasa 1	63
Tabel 8 Hasil Validasi AhliBahasa 2	64
Tabel 9 Hasil Revisi Validasi Ahli Media 1	66
Tabel 10 Hasil RevisiValidasi Ahli Media 2	66
Tabel 11 Hasil RevisiValidasi Ahli Materi 1	67
Tabel 12 Hasil RevisiValidasi Ahli Materi 2	68
Tabel 13 Hasil RevisiValidasi Ahli Bahasa 1.....	69
Tabel 14 Hasil RevisiValidasi Ahli Bahasa 2	70
Tabel 15 Hasil Validasi Draft I dan Draft I.....	71
Tabel 16 Hasil Respon Pendidik MIMA IV SukabumiBandar Lampung	73
Tabel 17 Hasil Respon Pendidik MIN 1 Lampung Barat.....	75
Tabel 18 Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil	76
Tabel 19 Hasil Analisis Uji Kelompok Besar	77

Daftar Lampiran

Lampiran

Lampiran 1 Surat Pra-Penelitian	
Lampiran 2 Lembar Wawancara Pra- Penelitian	
Lampiran 3 Kisi- Kisi Instrument Penilaian Validasi	
Lampiran 4 Lembar Angket Penilaian Ahli Media.....	
Lampiran 5 Lembar Angket Penilaian Ahli Materi	
Lampiran 6 Lembar Angket Penilaian Ahli Bahasa	
Lampiran 7 Lembar Respon Pendidik 1.....	
Lampiran 8 Lembar Respon Pendidik 2.....	
Lampiran 9 Sampel Respon Peserta Didik Uji Kelompok Kecil	
Lampiran 10 Sampel Respon Peserta Didik Uji Kelompok Besar	
Lampiran 11 Berita Acara Validasi.....	
Lampiran 12 Surat Pengantar Validasi	
Lampiran 13 Data Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I.....	
Lampiran 14 Data Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I	
Lampiran 15 Data Hasil Penilaian Ahli Bahasa Tahap I	
Lampiran 16 Data Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II	
Lampiran 17 Data Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap II.....	
Lampiran 18 Data Hasil Penilaian Ahli Bahasa Tahap II.....	
Lampiran 19 Data Hasil Penilaian Respon Pendidik	
Lampiran 20 Data Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil	
Lampiran 21 Data Hasil Analisis Uji Kelompok Besar	
Lampiran 22 Surat Permohonan Penelitian.....	
Lampiran 23 Surat Balasan Penelitian	
Lampiran 24 Dokumentasi.....	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Komputer saat ini sangat berkembang di bidang teknologi dengan sangat pesat harus kita beriperhatian lebih terkhusus dalam kehidupan di berbagai aspek. Pada revolusi 4.0 menjadi bahan perbincangan masyarakat di berbagai dunia salah satu nya Negara kita. Dimana ketika menghadapi era teknologi pada jaman yang global ini masyarakat memerlukan adanya skill, skill yang harus dimiliki oleh masyarakat kita adalah literasi baru yang di butuhkan yakin seperti literasi manusia, data, serta teknologi.

Padajaman sekarang menimbulkan dampak yang luar biasa terhadap perkembangan teknologi khusunya peluang pekerjaan yang akan di peroleh para lulusan sekolah dan perguruan tinggi. Paara pendidik harus mengubah sistem pada dunia pendidikan tersebut dengan seperti itu sapaya dapat bertahan serrta berkembang pada masa yang akan datang. Skill yang harus di miliki seseorang adalah hal wajib yang harus dimiliki oleh para generasi mudah saat ini. Pada dunia pendidikan juga sangat terpengaruh dan pasti terbawaa perubahan oleh perkembangan IPTEK pada jaman sekarang. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk upaya dalam berusaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga di butuhkan dengan sangat sumber daya sumber daya manusia yang sangat berkualitas.¹

¹ Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Berbasis HOTS*, (Tangerang: Tira Smart, 2019), h.52

Pendidik yang professional harus selalu mengikuti perkembangan zaman serta mampu meningkatkan kualitas diri secara berkelanjutan. Sehingga nantinya ketika kita memiliki kualitas yang baik kita dapat menyelesaikan tugas dengan baik serta tanggung jawabnya sebagai pendidik, fungsi dan tanggung jawabnya, perkembangan sesuai dengan bidang profesi tersebut.²

Perkembangan teknologi saat ini sangat melesat dan harus selaras dengan peningkatan mutu sumber daya manusia supaya arah perkembangannya sasaran yang tepat untuk perkembangan juga seperti ilmu pengetahuan serta teknologi.³ Pemanfaat pada teknologi khususnya dunia yang menggeluti di bidang multimedia seperti komputer yang sangat luar biasa, dimana seluruh masyarakat menganggap bahwa multimedia sudah dapat mencakup dalam bagian hidup seseorang. Banyak sekali bidang dimana multimedia dimanfaatkan dan digunakan di berbagai kalangan dunia pendidikan⁴

Perkembangan informasi serta teknologi yang sangat pesat sehingga semakin canggih menuntut setiap individu untuk dapat menggali potensi yang dimiliki. Dalam lingkup bidang pendidikan perkembangan teknologi sangat menuntut perubahan dan pembelajaran konvensional menuju pembelajaran yang sangat berbasis teknologi.⁵

² Rubhan Masykur Dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash". *Jurnal Pendidikan Matematika Al-Jabar*. Vol.8, No.2, (November 2017) h. 178

³ Nurul Hidayah, "Analisis Kesiapan Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Calon Pendidik Profesional" *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 5, No. 1, (Juni 2018) h. 143

⁴ Sohibun dan Filza Yulina Ade, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive*. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* Vol.02 No.2 (Desember 2017)h.122

⁵ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*, (Yogyakarta: UNY Press), 2017. h. 21

Dalam ranah pembelajaran di sekolah terjadi perubahan dan pergesaran paradigma pendidikan dimana perkembangan pesat dibidang teknologi informasi mampu mempercepat aliran ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dapat menyajikan data dan mentransfer informasi dengan kecepatan tinggi sehingga ilmu pengetahuan dapat diakses secara cepat oleh penggunanya. Perkembangan teknologi saat ini menuntut dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi agar dapat meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada proses pembelajaran di kelas.

Bidang pendidikan hingga saat ini masih menjadi prioritas utama dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia sehingga menjadi tolak ukur kemajuan dari suatu bangsa.⁶ Tantangan yang dihadapi dunia pendidikan saat ini yaitu harus mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang terintegrasi dari 3 ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Semuanya tertera pada kurikulum 2013, namun dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat mampu memudahkan peserta didik untuk belajar peran teknologi mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia agar lebih baik. Perkembangan teknologi multimedia juga memberikan kemudahan dalam perencanaan pembelajaran bagi pendidik dalam menyusun bahan ajar.⁷ Sehingga menjadi lebih efektif dan efisien untuk KBM.

⁶ Rusdin, "Pendidikan dan Pelatihan Sebagai Sarana Peningkatan Kompetensi Guru di Smp Negeri 2 Linggang Bigung, *Jurnal Administrasi Reform*, Vol 5 No 4, (2017), h. 200-212,

⁷ Lilik Angraini, Sri Rahayu Lestari, "Pengembangan Multimedia Interaktif Biologi Berbasis Adobe Flash CS6" *Jurnal Pendidikan*, Vol 10 No 2 (2019), h. 85-91

Pendidikan dalam era ini harus mampu mempersiapkan peserta didiknya dalam menghadapi 3 hal, antara lain: (1) mempersiapkan peserta didik untuk belajar menyelesaikan suatu masalah, (2) mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja secara mandiri maupun dalam tim, (3) mempersiapkan peserta didik untuk belajar menggunakan teknologi. Untuk menghadapi ketiga tantangan di atas tentu dibutuhkan pendidik yang berkualitas dan kompeten.⁸ Dalam lingkup pendidikan perkembangan teknologi menuntut pergeseran paradigma pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi. Konsep teori konstruktivisme dalam pembelajaran menegaskan bahwa adanya konteks yang terintegrasi antara materi pelajaran dengan kehidupan peserta didik sehari-hari atau memiliki hubungan dengan lingkungan maka pengetahuan tersebut akan memperkuat ingatan peserta didik karena proses pembelajaran yang bersifat *learning by doing* (belajar sambil melakukan).

Menurut BNSP pada abad 21 merupakan abad terjadinya peningkatan ilmu pengetahuan teknologi dan informasi yang berkembang, ada ciri khusus pembelajaran pada abad 21 yakni ditandai dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan keterbaruan ilmu pengetahuan sehingga pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi diarahkan dunia pendidikan semakin bersaing dan meleburnya faktor “ruang dan waktu” yang selama ini menjadi aspek penentu keberhasilan dalam ilmu pengetahuan.⁹ Dalam lingkup pendidikan perkembangan teknologi menuntut pergeseran paradigma pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi. Konsep teori konstruktivisme dalam pembelajaran

⁸ Fadel M.B “Skill For The 21st Century: What Should Students Learn” *Journal Massachusetts: Center For Curriculum Redesign Boston*, Vol 1 No 1, (2015), h.9

⁹ *Ibid*

menegaskan bahwa adanya konteks yang terintergrasi antara materi pelajaran dengan kehidupan peserta didik sehari-hari atau memiliki hubungan dengan lingkungan maka pengetahuan tersebut akan memperkuat ingatan peserta didik karena proses pembelajaran yang bersifat *learning by doing* (belajar sambil melakukan). Di bawah ini merupakan ayat Al-Qur'an yang menegaskan bahwa sangat penting bagi kita untuk menuntut ilmu. Sebagaimana firman Allah dalam surat At-Thaha ayat 114:

فَتَعَلَّمَ آلَ الْمَلِكِ الْحَقَّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ وَقُل رَّبِّ زِدْنِي عِلْمًا ١١٤

Artinya: *Maka Maha Tinggi Allah Raja Yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan"*

Ayat di atas menjelaskan bahwa agama Islam mengajarkan kita untuk memeluk Islam secara menyeluruh artinya kita berkewajiban untuk menuntut ilmu karena belajar dapat membantu peserta didik untuk mengidentifikasi dan menemukan perwujudan dari dirinya sendiri (*self realization*) yang sesuai dengan kemampuan dasar yang dimiliki peserta didik. Proses pembelajaran sangat tergantung dari bagaimana pendidik mampu menjadi fasilitator, coordinator, mediator yang memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kemajuan teknologi informasi dan telekomunikasi sangat berpengaruh terhadap terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar.

Perkembangan pendidikan dari masa ke masa pada proses pembelajaran di tingkat dasar selalu melibatkan pemanfaatan teknologi yang di digunakan proses pembelajaran agar materi yang disampaikan pendidik efisien dan efektif.

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan semakin maju dalam pendidikan, pendidik dan peserta didik dituntut agar dapat digunakan sebagai alat untuk materi yang disampaikan saat pembelajaran, yang berfungsi sebagai penyampaian materi sebaik mungkin supaya lebih efisien. Saat ini sangat menjadi tuntutan zaman ketika penyampaian ilmu digunakan sebagai proses dalam kegiatan pembelajaran yang ditentukan sesuai dengan ukuran waktu. Peran pendidik dalam menyampaikan proses pembelajaran yaitu dengan membimbing peserta didik saat belajar, memotivasi peserta didik agar semangat belajar, serta mewujudkan cita-cita peserta didik

Salah satu peranan yang paling penting dalam proses belajarmengajar adalah bahan ajar, dalam pengembangan bahan ajar sebaiknya dapat memenuhi syarat sebagai bahan pengampian informasi dalam proses kegiatan belajar mengajar yang didalamnya memuat informasi tentang bidang studi saja dan tidak terorganisir dengan baik, sebagai mana pengkualitasan bahan ajar yang semakin berkembang dengan cara mengembangkan pembelajaran secara konvensional akan berakibat belum bagus pada tingkat prestasi siswa belajar dan tidak terjadikemonotonan.¹⁰ Oleh sebab itu, perlu adanya inovasi dan pembaruan dalam pengembangan bahan ajar.

Dalam memenuhi tingkat kebutuhan peserta didik, seorang pendidik diharapkan dapat mengembangkan media yang kreatif, inovatif, dan kontekstual.¹¹ Dalam pembelajaran seorang pendidik dan siswa adalah dua subjek yang

¹⁰ Ika Lestrasi, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi Sesuai Dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Padang: Akademika Permata, 2015), h.11

¹¹ Prastowo Andi, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Pres, 2015), h. 17

berinteraksi dalam menetapkan kualitas/mutu dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹² Dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna seorang pendidik tentu harus memiliki kemampuan pedagogik dalam mengembangkan bahan ajar sebagai bentuk usaha dalam menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, seorang pendidik diharapkan untuk tidak hanya mengandalkan sumber atau bahan ajar yang telah tersedia di sekolah saja.¹³ Sebagaimana firman Allah dalam surat An-Nahl ayat 125, yaitu:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ١٢٥

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”¹⁴



Berdasarkan ayat di atas dapat dijelaskan bahwa penggunaan media pada hakikatnya memudahkan peserta didik dalam menerima materi sehingga harus memikirkan dari segi pesan yang ingin disampaikan menggunakan bahasa santun sebagai sarana penyampaian pesan dan jika di bantah pun seorang pendidik harus dapat menjelaskan dengan bahasa yang mudah dipahami agar peserta didik mampu memahami materi dengan baik. Pada hakikatnya proses belajar mengajar merupakan suatu proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan (isi atau

¹² Musfa Jejen, *Redesain Pendidikan Guru* (Jakarta: Kencana, 2015), h. 19

¹³ Diyan Andesta Bujur, Masnu Baiti. “Pengembangan Bahan Ajar IPA Integatif Berbasis Pendekatan Kontesual.” *Jurnal Trampil Pendidikan & Pembelajaran Dasar*. Vol 5 No 2 (Desember 2018), h. 186

¹⁴ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta, Darussalam, 2017), h.78

materi ajar) melalui media tertentu ke penerima pesan (peserta didik).¹⁵ Sehingga media atau perantara penyampaian pesan juga harus baik.

Media adalah sebuah alat yang dapat membantu seorang pendidik dan peserta didik dalam mempermudah pembelajaran, alat bantu yang digunakan adalah *3D page fli profesional* yang dikembangkan oleh peneliti ditingkat sekolah dasar yang belum mempunyai program aplikasi *3D Page Flip Profesional* dengan mengangkat tema ini peneliti terlebih dahulu melakukan observasi kebutuhan lapangan yang nantinya akan dikembangkan peneliti mewawancarai salah satu guru yang ada di MIN 1 Lampung Barat dan MIMA IV Sukabumi dengan hasil wawancara sebagai berikut:

“Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 28 Agustus 2020 dengan Ibu Siti Nurharum, S.Pd wali kelas V MIN 1 Lampung Barat diperoleh dari beberapa hasil analisis data lapangan dan studi pendahuluan maka peneliti menyatakan peserta didik ditingkat sekolah dasar, peserta didik umumnya menggunakan buku cetak dan media yang ada belum dimanfaatkan secara maksimal dan tidak ada elektronik modul menggunakan aplikasi *3D Page Flip Profesional*”

“Wawancara yang kedua pada tanggal 1 September 2020 meninjau fasilitas yang ada di sekolah MIMA IV Sukabumi wawancara dengan Ibu Relani Septin, M.Pd.I wali kelas V MIMA IV Sukabumi yaitu: ada beberapa fasilitas yang ditawarkan untuk mengembangkan elektronik modul seperti, LCD dan laboratorium komputer sedangkan aplikasi 3D Page Flip belum kita kembangkan ditingkat sekolah dasar dan pembelajaran komputer hanya dilakukan pada mata

¹⁵ Renny Dwijayanti, Novi Marlana, Muhammad Edwar, “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Bisnis*, Vol 6 No 1 (2018), h. 47

pelajaran TIK saja, tentu ini sangat bagus untuk dikembangkan diranah pelajaran.”

Mengingat dari wawancara kebutuhan diatas dapat diperoleh untuk dijadikan penelitian dan pengembanagan yang mengangkat pada tema sehat itu penting dalam penerapan pembelajaran tematik kurikulum 2013 yaitu adalah pembelajaran terpadu menggunakan tema yang saling berkaitan dengan mata pelajaran satu sama lainnya sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna dengan harapan peserta didik dapat memusatkan perhatian pada suatu tema yang dapat mengembangkan dan memberikan pengetahuan untuk mencapai sebuah indikator dengan harapan media yang dikembangkan akan membantu dan memudahkan peserta didik daalam proses kegiatan belajar mengajar .

Dari kebutuhan yang telah diwawancara bagaimana peserta didik dan guru agar dapat kreatif, inovatif, dan motivatif dalam mengampaikan materi pemebelajaran dengan alat bantu *3D page fli professional*, dalam hal ini untuk mecapai sebuah indikator dalam materi tema sehat itu penting tematik kurikulum 2103 peserta didik dan guru dapat memudahkan proses kegiatan belajar mengajar yang menarik, efektif, kreatif, dan motivatif yang ada pada ranah kurikulum 2013 dengan maksud agar peserta didik tidak monoton atau bosan sehingga dengan harapan lebih aktif dan kreatif dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Agar kegiatan belajar menagajar yang menarik dan kreatif, inovatif dan motivatif dari hasil wawancara yang dikemukakan diatas peneliti bermaksud untntuk mengembangkan bahan ajar yang didalamnya terdapat berbai falilitas atau unsur-unsur yang dimiliki oleh elektronik modul menggunakan 3D Page Flip

Profesional yang tersusun didalamnya seperti teks, gambar, foto, video, film animasi, dalam bentuk program perangkat lunak komputer, sebagai mana media yang dikembangkan layak untuk menjadikan pedoman bahan ajar yang berbentuk modul dan nantinya dapat diharapkan menjadi alat bantu yang menarik perhatian peserta didik dan dapat membantu proses dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari agar menambah variasi dalam mengembangkan bahan ajar di MIN 1 Lampung Barat dan MIMA IV Sukabumi untuk Pembelajaran oleh karena itu Siti Nurharum, S.Pd selaku guru kelas V MIN 1 Lampung Barat dan Ibu Relani Septin, M.Pd.I wali kelas V MIMA IV Sukabumi merekomendasikan media peneliti untuk dijadikan bahan rujukan media lainnya yang bervariasi agar media tidak monoton alasan peneliti mengambil tema sehat itu penting dengan karena tema tersebut belum digunakan dan ingin mengembangkan supaya peserta didik tertarik pada media yang ingin dikembangkan pada tema sehat itu penting.

Dari pernyataan diatas peserta didik memerlukan alat bantu proses belajar mengajar mengajar yang bersifat terbaru agar proses kegiatan belajar mengajar agar mengurangi jurang pemisah antara diluar kelas dan didalam kelas yang sering terjadi ketidak komunikatifan media yang monoton dengan cara menoptimalkan dan mengemas sebaik mungkin yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik disekolah dasar bagaimana cara agar menghasilkan proses belajar mengajar yang menyenangkan dalam memanfaatkan bahan ajar yang menarik dan kreatif sehingga proses pencapaian indikator hasil belajar tidak rendah yang mencegah terjadinya kebosanan dalam proses belajar mengajar. maka peneliti ingin mengangkat judul tentang

“Pengembangan Modul Digital Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Sehat itu Penting Untuk Kelas V SD/MI”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Keterbatasan bahan ajar yang tersedia di sekolah.
2. Kurang mengembangkan bahan ajar yang kreatif dan inovatif.
3. Bahan ajar berupa modul digital belum pernah digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan pada di atas, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian, sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar berbentuk modul digital.
2. Bahan ajar modul digital yang dikembangkan fokus pada materi pembelajaran tema 4Sehat Itu Penting.
3. Peneliti melaksanakan penelitian di VSD / MI.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah yang telah diuraikan maka dirumuskan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar modul digital pada peserta didik kelas VSD / MI.?
2. Apakah layak bahan ajar modul digital pada peserta didik kelas VSD/MI?

3. Bagaimana respon pendidik terhadap bahan ajar modul digital pada peserta didik kelas V SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui pengembangan bahan ajar modul digital pada peserta didik kelas VSD/MI.
2. Mengetahui kelayakan bahan ajar modul digital pada peserta didik kelas VSD/MI.
3. Mengetahui respon pendidik terhadap bahan ajar modul digital peserta didik kelas V SD / MI.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti mengharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, sebagai berikut:

1. Bagi Peserta didik
 - a. sebagai media penunjang belajar peserta didik yang dapat digunakan tanpa keterbatasan ruang dan waktu.
 - b. Sebagai alat bantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berbahasa dengan menggunakan modul digital.
2. Bagi pendidik

Sebagai salah satu saran atau masukan untuk mengaplikasikan bahan ajar berupa modul digital agar tercipta suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan bisa menjadi salah satu masukan untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat tercapainya keunggulan kompetitif serta meningkatnya mutu proses.

4. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu rujukan yang relevan untuk penelitian selanjutnya dan dapat memberikan pengetahuan mengenai landasan teoritis serta pengalaman empiris tentang penerapan modul digital.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan adalah modul digital berbasis *3D Pageflip professional*. Berikut ini adalah spesifikasi produknya, sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan berupa modul digital.
2. Materi yang disajikan adalah tema 4 kelas V SD/MI.
3. Modul digital di desain sesuai usia peserta didik kelas V.

Modul digital ini dapat menggabungkan teks, gambar, audio, animasi dan video.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan Ajar merupakan Segala bentuk bahan ajar yang digunakan guru membantu pendidik dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar.¹ Bahan ajar sendiri ada yang terbentuk cetak dan non cetak bahan ajar cetak berupa handout, buku, modul, brosur, lembar kerja siswa, sedangkan bahan ajar non cetak meliputi bahan ajar audio seperti; kaset, radio, dan compact disc radio, bahan ajar visual seperti; CAI (Computer asisted instruction dan bahan ajar berbasis Web (*web based learning*)).² Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar sangat penting digunakan untuk membantu guru menyampaikan pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar dikelas dan menggunakan media yang beragam.

Menurut *National Centre for Comperency Based Training* bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dikelas bahan yang dimaksud berupa bahan tertulis maupun tak tertulis.³ Pandangan dari ahli lainnya mengatakan bahan ajar adalah seperangkat seperangkat materi yang tersusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan atau susunan yang memungkinkan peserta didik untuk belajar.

¹Hany Uswatun Nisa, Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Kontekstual Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Cakrawala Pendas Media Publikasi Pada Bidang Pendidikan Dasar*, Vol.5,No.2, (2019), h.102.

²Qomario, Putry Agung, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) IPA Berbasis ICT Sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Terampil*, Vol.5,No.2, (2018), h.241.

³ Andi Prastowo, Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif, (Jogjakarta: DIVA Press, 2015), h.16.

Menurut penjelasan diatas bahwa segala bentuk bahan ajar tertulis maupun tak tertulis yang digunakan untuk meringankan guru menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Bahan ajar memiliki manfaat pembuatan bahan ajar dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu; kegunaan bagi pendidik dan kegunaan bagi peserta didik.

a. Kegunaan Bagi Pendidik

Setidaknya ada tiga kegunaan pembuatan bahan ajar bagi pendidik, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pendidik akan memiliki bahan ajar yang dapat membantu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 2) Bahan ajar dapat diajarkan sebagai karya yang dinilai untuk menambah angka kredit pendidik guna keperluan kenaikan pangkat.
- 3) Menambah penghasilan bagi pendidik jika kasil karyanya diterbitkan.

b. Kegunaan Bagi Peserta Didik

Apabila bahan ajar tersedia secara bervariasi, inovatif, dan menarik maka paling tidak ada tiga kegunaan bahan ajar bagi peserta didik diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran lebih menarik
- 2) Peserta didik lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan pendidik, dan
- 3) Peserta didik mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dipelajari.⁴

⁴Ibid., h.27-28.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat dari bahan ajar modul untuk membantu guru melakukan kegiatan belajar mengajar agar lebih menarik peserta didik lebih mudah memahami dan mengembangkan kreativitas peserta didik dan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan.

2. Struktur Bahan Ajar

a. Struktur Bahan Ajar *Handout*

Struktur bahan ajar *handout* sangat sederhana, yaitu hanya terdiri dari dua komponen yang terdiri dari judul dan informasi pendukung.

b. Struktur Bahan Ajar Buku

Struktur bahan ajar buku terdiri dari empat komponen, antara lain judul, kompetensi dasar atau materi pokok, latihan, serta penilaian.

c. Struktur Bahan Ajar Modul

Struktur bahan ajar modul terdiri dari atas tujuh komponen, yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, latihan, tugas atau langkah kerja, dan penilaian.

d. Struktur Bahan Ajar LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

Struktur bahan ajar LKPD lebih sederhana dari pada modul, namun lebih kompleks dari pada buku. Struktur bahan ajar LKPD terdiri dari enam komponen, yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar, atau materi pokok, informasi pendukung, tugas atau langkah kerja, dan penilaian.



e.Struktur Bahan Ajar Brosur

Untuk bahan ajar yang berbentuk brosur, struktur bahan ajarnya hanya meliputi empat komponen, yaitu judul, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, dan penilaian.

f.Struktur Bahan Ajar *Leaflet*

Struktur bahan ajar *leaflet* terdiri atas empat komponen seperti hanya brosur yang terdiri dari judul, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, dan penilaian.

g.Struktur Bahan Ajar *Wallchart*

Struktur bahan ajar *wallchart* meliputi empat komponen, akan tetapi yang tercantum pada bahan ajar hanya komponen judul, sedangkan komponen lainnya seperti kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, dan penilaian terdapat pada lembaran kertas yang lain.

h.Struktur Bahan Ajar Foto atau Gambar

Struktur bahan ajar foto atau gambar meliputi lima komponen yang hampir sama dengan *wallchart*. Jadi, komponen yang tercantum pada bahan ajar hanya judul, sedangkan empat komponen lainnya yang terdiri dari kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, tugas atau langkah kerja, dan penilaian terdapat pada lembaran kertas.

3. Jenis-jenis bahan ajar

bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat bahan seperti, bahan ajar cetak, audio, gambar (visual) serta modul digital. Modul digital adalah bahan ajar yang berupa teks materi pelajaran yang di cetak serta modul adalah salah

satu bahan ajar yang berbasis cetakan yang dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik mudah memahami pelajaran, ada beberapa unsur yang digunakan dalam proses pembelajaran yang digunakan peserta didik serta pendidik yakni: penggunaan spasi, ukuran huruf, daya tarik, format, organisasi serta konsistensi.⁵ Bentuk-bentuk bahan ajar yaitu: buku cetak, LKPD, brosur, foto/gambar, bahan ajar audio contohnya kaset, radio, software 3 page flip profesional melalui perangkat keras pada komputer merupakan salah satu contoh modul interaktif sehingga media yang dihasilkan dapat digunakan dimanapun kapan pun.⁶

4. Prinsip Bahan Ajar

Prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan materi pembelajaran yakni:

- a. Prinsip relevans dapat diartikan sebagai keterkaitan. Yang dimaksudkan dengan keterkaitan adalah materi pembelajaran ada kaitanya serta hubungannya pencapaian standard kompetensi dan kompetensi dasar. Jika kompetensi yang diharapkan dikuasai oleh siswa adalah berupa hafalan maka materi yang diajarkan pada pembelajaran harus berupa hafalan
- b. Prinsip kecukupan yang dimaksudkan dengan prinsip kecukupan adalah materi yang diajarkan oleh guru hendaknya cukup memadai dalam membantu peserta didik dalam memahami kompetensi yang diajarkan oleh guru. Materi yang diajarkan tidak boleh terlalu sedikit atau tidak boleh

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2016 (Jakarta: Rajawali Pers), h 87

⁶ Mardiyah, *op.cit*, h. 36

terlalu banyak. Materi yang disampaikan kurang lebih harus membantu serta mencapai standard peserta didik dalam proses pembelajaran.⁷

5. Cara Menentukan Bahan Ajar

Dalam pelaksanaan kurikulum dilakukan penyusunan satuan pelajaran yakni sebagai berikut:

- a. Memahami serta mendalami pokok-pokok bahasan guna mencapai tujuan-tujuan kurikulum.
- b. Bahan ajar dengan satuan konsep masalah harus saling berkaitan satu sama lain.
- c. Mengkategorikan satuan-satuan konsep serta pengertian atau masalah sebagai satuan bahasan pelajaran.
- d. Menetapkan perbandingan antara satuan bahasan dengan peranan guna menentukan alokasi pembelajaran.⁸

6. Langkah-Langkah Pembuatan Bahan Ajar

Sebelum melaksanakan pembelajaran hal yang harus dilakukan adalah pemilihan bahan ajar. Pendidik terlebih dahulu mengerti kriteria pokok pemilihan bahan ajar. Materi pembelajaran yang dipilih untuk mengajar harus benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar. Kriteria pemilihan bahan ajar yakni, sebagai berikut :

⁷ Andi Prastowo, *ibid.*, h.374

⁸ Muhammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), h.218

a. kriteria tujuan instruksional

suatu materi pelajaran yang digunakan demi mencapai tujuan intruksional khusus atau tujuan tingkah laku.

b. Materi pelajaran

Materi pelajaran yang dimana setiap pembelajaran telah di tuntut serta dirumuskan secara spesifik dapat diamati sehingga terukur. Maka dari itu terdapat keterkaitan yang sangat erat antara spesifikasi materi pelajaran dan spesifikasi tujuan pelajaran.

c. Relevan dengan kebutuhan peserta didik

Peserta didik sangat ingin berkembang berdasarkan kebutuhan peserta didik sehingga dengan potensi yang dimiliki. Setiap materi pelajaran yang akan diberikan hendaknya sesuai untuk mengembangkan peserta didik secara utuh, bulat serta berkelanjutan. Yang dinilai oleh pendidik memiliki beberapa aspek seperti pengetahuan ketrampilan, nilai serta sikap.

d. Sesuai dengan kondisi masyarakat

Pada jaman sekarang ini di siapkan peserta didik untuk menjadi warga masyarakat yang sangat berguna bagi bangsa dapat hidup mandiri. Serta materi pelajara yang digunakan sangat membantu pserta didik memiliki pengamalam yang sangat edukatif dalam dunia pendidikan⁹

Dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pemilihan bahan ajar yakni, pertama-tama mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar

kompetensi dasar yang menjadi acuan atau rujukan pemilihan bahan ajar. Langkah berikutnya adalah mengidentifikasi jenis-jenis materi bahan ajar.

Secara lengkap, langkah-langkah pemilihan bahan ajar dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar.
- b. Sebelum menentukan materi pembelajaran terlebih dahulu perlu diidentifikasi aspek-aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus di pelajari atau dikuasai peserta didik. Aspek tersebut perlu ditentukan, karena setiap aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar memerlukan jenis materi yang berbeda-beda dalam kegiatan pembelajaran. Setiap aspek standar kompetensi tersebut memerlukan materi pembelajaran atau bahan ajar yang berbeda-beda untuk membantu pencapaiannya.



1. Menentukan Cakupan dan Urutan Bahan Ajar

a. Cakupan Bahan Ajar

Cakupan atau ruang lingkup materi pembelajaran perlu diperhatikan beberapa aspek, yaitu:

- 1) Aspek kognitif (fakta, konsep, prinsip, prosedur);
- 2) Aspek afektif;
- 3) Aspek psikomotorik.

Selain memperhatikan jenis materi pembelajaran, pendidik juga harus memperhatikan prinsip-prinsip yang perlu digunakan dalam menentukan cakupan materi pembelajaran yang menyangkut:

- 1) Keluasan materi, adalah menggambarkan berapa banyak materi-materi yang dimasukkan ke dalam suatu materi pembelajaran;
- 2) Kedalaman materi, adalah seberapa detail konsep-konsep yang harus dipelajari/dikuasai oleh peserta didik.¹⁰

Selain itu, hal lain yang perlu diperhatikan dalam cakupan bahan ajar yaitu:¹¹

- 1) Judul, MP, KI dan KD, tempat/kelas dimana peserta didik belajar;
- 2) Petunjuk belajar;
- 3) Tujuan yang akan dicapai;
- 4) Informasi pendukung;



b. Urutan Bahan Ajar

dalam pembelajaran urutan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran sangat penting urutan yang digunakan dalam menyampaikan materi juga harus tepat sehingga tidak menyulitkan peserta didik dalam mempelajari materi. Materi pembelajaran dapat diurutkan dengan dua pendekatan yaitu pendekatan prosedural dan pendekatan hierarkis.

¹⁰ Yunus Abidin, *Op cit.*, h.271

¹¹ Yunus Abidin, *Loc cit.*, h.272

B. Modul

1. Pengertian Modul

Modul adalah alat untuk belajar yang dibuat secara terinci menurut serangkaian pengalaman dalam belajar yang sudah terencana dan mudah didesain guna membantu para peserta didik dalam menguasai tujuan dari pembelajaran.¹²Dapat disimpulkan dalam kutipan diatas bahwa modul yakni alat atau sarana pembelajaran yang berisi metode, materi, batasan-batasan dan bagaimana cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompetensinya.

Menurut Surahman mengatakan bahwa modul adalah satuan program pembelajaran terkecil yang dapat dipelajari oleh peserta didik secara perseorangan (self instruction) setelah peserta menyelesaikan satu-satuan dalam modul selanjutnya peserta dapat melangkah maju dan mempelajari satuan modul berikutnya.¹³Menurut penjelasan diatas bahwa modul salah satu bahan ajar terkecil yang dapat dipahami oleh peserta didik secara mandiri menyelesaikan tugasnya yang ada dibuku berupa modul.

2. Fungsi Modul

Sebagai salah satu bentuk Bahan Ajar, modul memiliki fungsi sebagai berikut :

- a. Bahan Ajar mandiri. Maksudnya, penggunaan modul dalam proses pembelajaran berfungsi meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar sendiri tanpa tergantung kepada kehadiran pendidik.

¹²Maratul Qiftiyah, Yuliyanti, “Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terintegrasi Dengan Ayat-Ayat Al-quran” ,*Jurnal Terampil*, Vol.5,No.2, (2018), h.278.

¹³Andi Prastowo,Op,Cit.,h,105

- b. Pengganti fungsi pendidik. Maksudnya. Modul sebagai bahan ajar yang harus mampu menjelaskan materi pembelajaran dengan baik dan mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka.
- c. Sebagai alat evaluasi. Maksudnya dengan modul peserta didik dituntut untuk dapat mengukur dan menilai sendiri tingkat kekuasaannya terhadap materi yang dipelajari dengan demikian modul sebagai alat evaluasi.
- d. Sebagai bahan rujukan bagi peserta didik, karna modul bergantung berbagai materi yang harus dipelajari oleh peserta didik maka modul juga memiliki fungsi sebagai bahan rujukan bagi peserta didik.¹⁴

Dapat disimpulkan bahwa fungsi modul meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar sendiri dan tidak bergantung dengan pendidik karena modul materi pembelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik dan sebagai alat evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam materi pembelajaran.



3. Tujuan Modul

Sistem pembelajaran modul dipandang lebih efektif karena pembelajaran modul merupakan salah satu bentuk pembelajaran mandiri yang dapat membimbing siswa untuk belajar sendiri materi. Sistem pembelajaran modul ini menitik beratkan pada aktivitas siswa dan kreativitasnya dalam pembelajaran dengan tujuan-tujuan sebagai berikut:

- a. Peserta didik dapat belajar dengan mudah dalam memahami materi yang diberikan oleh pendidik
- b. Peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar di rumah dengan baik

¹⁴Ibid.,h.107-108

- c. Peserta didik dapat memilih materi pelajaran yang di inginkan
- d. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengenal kelebihan dan kekurangannya dan memperbaiki kelemahannya melalui program remedial.¹⁵

Dari penjelasan tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran modul adalah untuk mudah siswa dalam belajar mandiri, siswa memiliki banyak kesempatan dalam mengasah kemampuannya, mengenali kekurangan dan kelebihannya dalam belajar, serta dapat memperbaiki kekurangannya dengan program remedial yang telah disediakan didalam modul tersebut. Pembelajaran menggunakan modul menerapkan strategi belajar siswa aktif. Karena dalam proses pembelajarannya, siswa tidak lagi berperan sebagai pendengar dan mencatat ceramah guru, tetapi mereka adalah pelajar aktif, meskipun pada prinsipnya modul bersifat individual namun pada saat tertentu atau tugas-tugas siswa dituntut untuk bekerja sama dalam kelompok.¹⁶ Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat belajar secara fleksibel dan mampu menggunakan bahan ajar secara maksimal.

4. Karakteristik dan Ciri-ciri Modul

Setiap ragam bentuk bahan ajar, pada umumnya memiliki sejumlah karakteristik tertentu yang membedakannya dengan bentuk bahan ajar yang lain. Begitu pula untuk modul, bahan ajar ini memiliki beberapa karakteristik, antara lain dirancang untuk sistem pembelajaran mandiri; merupakan program pembelajaran yang utuh dan sistematis; mengandung tujuan, bahan atau kegiatan,

¹⁵ Syafruddin Nurdin, Andriantoni, *Kurikulum dan Pembelajaran*, ..., h. 273

¹⁶ Sri Latifah, "Pengembangan Modul IPA terpadu Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an, ..., h. 156

dan evaluasi; disajikan secara komunikatif (dua arah); diupayakan agar dapat mengganti beberapa peran pengajar; cakupan bahasan terfokus dan terukur; serta mementingkan aktivitas belajar pemakai.¹⁷ Dalam substansinya pengguna modul dapat belajar secara maksimal dan secara utuh menerima materi yang dimuat dalam modul.

Karakteristik yang dimiliki dalam pembelajaran modul digital sebagai berikut:

- a. Modul merupakan paket pembelajaran yang berdifat *self-instructional*
- b. Pengakuan atas perbedaan-perbedaan individual
- c. Memuat rumusan tujuan pengajaran secara eksplisit
- d. Adanya asosisasi, struktur dan urutan pengetahuan
- e. Penggunaan berbagai macam media (multimedia)
- f. Partisipasi aktif dari siswa
- g. Adanya *reinforcement* langsung terhadap respons siswa
- h. Adanya evaluasi terhadap penguasaan siswa atas hasil belajarnya.¹⁸

Berdasarkan pernyataan yang telah disampaikan oleh St. Vembrianto (dalam andi prastowo) diatas, dapat diketahui bahwa modul mempunyai ciri-ciri yang mampu memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menyampaikan informasi terkait pembelajaran, memudahkan pendidik dalam melakukan evaluasi setelah melakukan pembelajaran, memudahkan siswa dalam melakukan pembelajaran secara mandiri sehingga siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan dengan adanya modul

¹⁷Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar*, ..., h. 110.

¹⁸ Syafruddin Nurdin, Andriantoni, *Kurikulum dan Pembelajaran*, ..., h. 274

pembelajaran yang dilengkapi dengan berbagai macam media (multimedia) yang dapat menarik minat belajar siswa.

5. Kelebihan dan Kekurangan Modul digital

a. Kelebihan Modul digital

Pembelajaran modul digital memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Memungkinkan siswa belajar sendiri secara aktif.
- 2) Memungkinkan perbedaan kecepatan belajar para siswa (sehingga ada kompetisi yang sehat antar siswa).
- 3) Terdapat kejelasan tujuan yang harus dicapai para siswa untuk setiap bahan pelajaran yang kecil.
- 4) Menggunakan multimedia dan multimetode sesuai dengan kebutuhan kejelasan bahan dan perbedaan individu siswa.
- 5) Memungkinkan partisipasi aktif dari para siswa dalam seluruh proses belajar mengajar
- 6) Memiliki komponen-komponen yang memungkinkan siswa secara langsung dapat mengetahui apakah ia sudah dapat melangkah lebih jauh atau masih harus mempelajari hal-hal yang belum dikuasainya.
- 7) Memungkinkan secara optimal penerapan prinsip belajar tuntas dan system administrasi kurikulum maju berkelanjutan.

b. Kekurangan Modul

Pembelajaran modul juga memiliki beberapa kekurangan diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Biaya pengembangan bahan tinggi dan waktu yang dibutuhkan lama.

- 2) Menentukan disiplin belajar yang tinggi yang mungkin kurang dimiliki oleh siswa pada umumnya dan siswa yang belum matang pada khususnya.
- 3) Membutuhkan ketekunan yang lebih tinggi dari fasilitator untuk terus-menerus memantau proses belajar siswa, memberi motivasi dan konsultasi secara individu setiap waktu siswa membutuhkan.¹⁹

Seperti diungkapkan diatas, modul memiliki kekurangan yang masih banyak sehingga perlu adanya inovasi dan pembaruan mengenai modul agar semakin baik dan bermanfaat.

6. Unsur-unsur Modul

Untuk membuat sebuah modul yang baik, maka satu hal penting yang harus kita lakukan adalah mengenali unsur-unsurnya. Modul paling tidak harus berisikan tujuh unsur, yakni judul, petunjuk belajar (petunjuk peserta didik atau pendidik), kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja atau lembar kerja (LK), dan evaluasi. Melalui ketujuh komponen itulah, kita bisa menyusun sebuah bahan ajar yang disebut modul.²⁰ Disamping struktur modul tersebut diatas, ada unsur-unsur modul yang lain yang dikemukakan oleh St. Vembrianto sebagai berikut:

- a. Tujuan pengajaran atau tujuan belajar tersebut dirumuskan dalam bentuk tingkah lakusiswa, masing-masing tujuan itu melukiskan tingkah laku mana yang diharapkan dari siswa setelah mereka menyelesaikan tugasnya dalam mempelajari modul.

¹⁹*Ibid*, h. 277

²⁰Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar*, ..., h.113

- b. Lembar kerja bagi peserta didik . materi pelajaran dalam lembaran diatur sedemikian rupa sehingga siswa terlibat aktif dalam proses belajar, dalam lembaran kegiatan itu tercantum pertanyaan-pertanyaan dan masalah-masalah yang harus dijawab dan dipecahkan oleh siswa.
- c. Kunci lembaran siswa. kunci lembaran itu telah tersedia pada buku modul dan kadang-kadang kunci tersebut harus diminta kepada guru, dengan adanya kunci tersebut, siswa dapat mengecek ketepatan hasil pelajarannya.
- d. Lembaran evaluasi berupa tes dan *rating scale*. Evaluasi guru terhadap tercapai atau tidaknya tujuan yang dirumuskan pada modul oleh siswa. ditentukan oleh hasil tes akhir yang terdapat pada lembaran evaluasi itu.
- e. Kunci lembaran evaluasi. Tes dan *rating scale* yang tercantum pada lembaran evaluasi ini disusun oleh penulis modul yang bersangkutan.²¹

Uraian diatas menunjukkan bahwa modul perlu memiliki stuktur yang kompleks demi tercapainya tujuan pembelajaran melalu berbagai konten yang termuat didalamnya.

7. Langkah-langkah Penyusunan Modul

Engkoswara menyatakan bahwa sebuah modul yang baik adalah yang sedikitnya memiliki empat komponen utama, yaitu adanya 1) petunjuk guru, 2) program kegiatan anak, 3) lembaran kerja, dan 4) alat evaluasi.²² Sementara itu, Andi Prastowo dalam bukunya menyatakan bahwa dalam menyusun sebuah modul ada empat langkah yang harus dilalui, yaitu: pertama analisis kurikulum,

²¹ Syafruddin Nurdin, Andriantoni, *Kurikulum dan Pembelajaran*, ..., h. 276

²² *Ibid*, h. 277

kedua penentuan judul modul, ketiga pemberian kode modul, keempat penulisan modul.

- a. Analisis kurikulum. Tahap pertama ini bertujuan untuk menentukan materi-materi mana yang memerlukan bahan ajar. Dalam menentukan materi, analisis dilakukan dengan cara melihat inti materi yang diajarkan serta kompetensi dan hasil belajar kritis yang harus dimiliki oleh peserta didik (*critical learning outcomes*).
- b. Menentukan Judul Modul. Setelah analisis kurikulum selesai dilakukan, tahapan berikutnya yaitu menentukan judul-judul modul. Untuk menentukan judul modul, maka kita harus mengacu kepada kompetensi-kompetensi dasar atau materi pokok yang ada didalam kurikulum
- c. Pemberian Kode Modul. Perlu kita ketahui bahwa dalam tahapan penyusunan modul, untuk memudahkan kita dalam pengelolaan modul, maka sangat diperlukan adanya kode modul. Pada umumnya, kode modul adalah angka-angka yang diberi makna.
- d. Penulisan Modul. Ada lima hal penting yang hendaknya kita jadikan acuan dalam proses penulisan modul, sebagaimana dijelaskan berikut ini.
 - 1) Perumusan Kompetensi Dasar yang Harus dikuasai. Rumusan kompetensi dasar pada suatu modul adalah spesifikasi kualitas yang semestinya telah dimiliki oleh peserta didik setelah mereka berhasil menyelesaikan modul tersebut.
 - 2) Penentuan Alat Evaluasi atau Penilaian. Poin ini adalah mengenai *criterion items*, yaitu sejumlah pertanyaan atau tes yang digunakan untuk

mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam menguasai suatu kompetensi dasar dalam bentuk tingkah laku.

- 3) Penyusunan Materi. Materi atau isi modul pada kompetensi dasar yang akan dicapai. Apabila yang digunakan dalam materi modul adalah referensi-referensi mutakhir yang memiliki relevansi dari berbagai sumber.
- 4) Urutan pengajaran. Perlu kita ketahui bahwa dalam kaitannya dengan urutan pengajaran, dapat diberikan dalam petunjuk menggunakan modul.
- 5) Struktur Bahan Ajar (Modul). Secara umum, modul paling tidak harus memuat tujuh komponen. Akan tetapi, dalam kenyataan dilapanganstruktur modul sangat bervariasi.²³

Langkah pembuatan modul perlu dilakukan agar produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan dapat digunakan secara maksimal sebagaimana mestinya sebagai bahan ajar yang berkualitas.

C. 3D Page Flip Professional

1. Pengertian 3D Page Flip Professional

3D Page flipp Professional adalah perangkat lunak yang dirancang untuk menkonversikan file PDF kehalaman publikasi digitalsoftware ini dapat mengubah menjadi file PDF menjadi tampilan yang lebih menarik seperti layaknya sebuah buku tidak hanya itu 3D Page flipProfessional membuat file pdf menjadi sebuah majalah ataupun komik, modul bahan ajar, katalog perusahaan, dan sebagainya dengan menggunakan *software* agar tampilan media lebih variatif,

²³Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar*, ..., h. 118

tidak hanya berupa teks, *software* ini juga di tampilkan dengan video, gambar, dan audio juga bisa dibubuhkan dalam *software* ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik.

Page flip Professional kita dapat menambahkan file-file, gambar, PDF, SWF, dan file video yang berformat FLV Dan MP4, sedangkan keluaran atau *output* dari *Software* modul digunakan format yaitu HTML, EXE, ZIP, dan APP, Sedangkan output IT kita bisa mengupload ke *website* dan dilihat secara *online*, *output* sebagai berdiri sendiri EXE untuk pengiriman CD paket itu berbentuk seperti format ZIP untuk lebi cepatnya kita mengunggah langsung ke Email dan output berupa Aplikasi dapat digunakan di I-Phone, Tablet, I-Pad, danlainnya²⁴.

Dari beberapa kriteria dan prinsip media yang dibahas teori media berbasis komputer maka peneliti memilih produk modul elektronik yang menggunakan aplikasi *3D Page flip Professional* yang dapat digunakan sebuah media untuk membantu peserta didik memotivasi untuk belajar dan di kembangkan untuk menarik perhatian peserta didik yang di aplikasikan di dalam proses pembelajaran. Menurut Rizqi *3D Page Flip* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan untuk membuat produk seperti modul, bahan ajar, handout, dan majalah elektronik dengan efek 3D perangkat lunak ini mampu menubah bahan ajar berbentuk power point berbentuk *ebook 3D flash* dengan berbagai format seperti *Exe, Zip, Html, 3D*, screen saver dan lainnya dengan bahan ajar berbentuk *3D flash* ini akan member nuansa baru dalam proses pembelajran di kelas dengan perangkat lunak ini guru dan peserta didik diharapkan dapat

²⁴ Doni Sugianto, *et.al*, " Modul pirtual multimedia flip book dasar Teknik Digital program Studi teknik elektro fakultas pendidikan teknologi dan kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia", 2015, (Bandung: Jurnal INVOTEC Volume I X), h. 103-104.

membaca dengan berbagai sudut efek *3D* perangkat lunak *3D Page Flip* juga menyediakan berbagai perangkat lunak dokumen yang tersedia di aplikasi *3D Page Flip*.²⁵ Seperti halnya yang kita ketahui bahwa software ini memiliki kemampuan untuk membuat bahan ajar bersifat fleksibel dan digunakan berbagai macam platform.

3D Page flip Professional adalah pengembangan dari sebuah model buku elektronik yang digunakan untuk Bahan Ajar yang diambil dari sebuah mainan anak-anak yang berisi *software* tentang serangkaian gambar-gambar tersebut akan bergerak dan berpindah-pindah halaman dapat dilakukan dengan melakukan drag seperti jari kita yang membalik sebuah halaman buku yang beriringan dengan proses dragging halaman terlipat secara real seperti kertas yang ditekuk dengan bentuk yang memanfaatkan efek perpidahan halaman yang diharapkan dapat menarik perhatian dan memotivasi belajar peserta didik.²⁶ Sehingga peserta didik memiliki ketertarikan lebih terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

3D Page Flip Professional sebagai modul elektronik dapat diartikan sebagai teks yang berbasis *software* yang digabungkan menjadi sebuah produk modul elektronik yang didalamnya adalah sebuah *software* yang dinamakan *computer management system* (CMS) Sebagai tempat menyajikan materi dari berbagai situs internet seperti youtube, Google, Email, dan lainnya yang berkaitan

²⁵ Rizqi Amalia, "Pengembangan Buku Pintar Elektronik Berbasis 3D Page Flip Pada Tema Cita-Citaku Kelas IV di SDIT Al-Kamillah Banyuwangi", (Skripsi, Prodi Kurikulum dan Teknologi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang: 2015), h.28

²⁶ Bagus Putra Hari Sermadi, "Penereapan Inovasi flip book sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan hasil belajar siswa pengenalan PHP kelas XI RPL Di SMK Negeri 2 Mojokerto pendidikan teknologi informasi fakultas teknik Universitas Negeri Surabaya//Jurnal IT edukasi Volume 01 no 02, 2016, (Surabaya: Tersedia Di Online Di Download Pada Tanggal 27 Januari 2018), h. 2

dengan *software* komputer yang memungkinkan untuk megajiakan sebuah informasi dari jarak jauh yang disajikan dalam video dan *Quiz management system* yang disajikan melaui penilaian otomatis berbasis pembelajaran computer.²⁷ Olleh sebab itu bahan ajar yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan dapat diakses dimanapun.

2. Tujuan Pembuatan *Software* Modul Eletronik

Bahan Ajar mempunyai dua komponen yaitu *software* dan *hardware* menurut Suryatmo dan Rusmadi perangkat lunak *software* merupakan suatu komponen system komputer yang berupa program atau intruksi untuk mengontrol suatu system dari pengertian ini tujuan untuk merancang software yaitu:

- a. Untuk memperoleh biaya produksi perangkat lunak yang murah.
- b. Menghasilkan perangkat lunak kinerjanya yang tinggi, handal, cepat dan tepat waktu.
- c. Menghasilkan perangkat lunak yang dapat bekerja berbagai jenis *platform*.
- d. Menghasilkan perangkat lunak yang biyayaperawatanya rendah.²⁸

Bahan ajar yang dihasilkan diharapkan mampu menunjang pendidikan secara maksimal dan lebih efektif.

²⁷ Suryoso dan sabar nur rohman, *Pengembangan Modul elektronik berbasis Website Format Mobile version sebagai media pembelajaran fisika dapat diakses memlaui smartphone platform Android Fakultas Matematika dan Prodi Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta*, (Yogyakarta:Tersedia Di online)

²⁸ Eka Septarina wulandari, Salimin bahar, *Perangkat Lunak(software) Bantu pengolahan data produksi crumb rubber PT Badja Baru palembang*, jurnal teknologi dan imformatika (TEKNOMATIKA), Vol. 2 No. 3 (September 2015), h. 217

D. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa materi mata pelajaran untuk memberikan sebuah pengalaman bermakna bagi peserta didik²⁹. Selain itu terdapat nilai positif dari pembelajaran tematikyaitu:

- a. Untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam satu tema tertentu.
- b. Peserta didik mempelajari pengetahuan dan pengembangan berbagai kompetensi dasar antar isi mata pelajaran dalam tema yang sama
- c. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- d. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa
- e. Peserta didik mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas
- f. Peserta didik lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan

²⁹ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h.4

suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain

- g. Pendidik dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan³⁰.

Jadi dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan bagi pendidik dan peserta didik.

2. Ciri- Ciri Pembelajaran Tematik



ciri-ciri pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

1. Aktif dan Berpusat pada Murid. Pembelajaran tematik berpusat pada murid (student centered), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar yang modern yang lebih banyak menempatkan murid sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada murid untuk melakukan aktivitas belajar.
2. Memberikan pengalaman langsung. Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada murid . Dengan pengalaman langsung ini, murid dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

³⁰Abs. Kadir, Hanun Asrohan, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2015) h. 7.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan murid.
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran. Dengan demikian, murid mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
5. Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan murid dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan murid berada.
6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan murid Murid diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (joyfull learning).

3. Tujuan pembelajaran tematik

Adapun tujuan pembelajaran tematik yaitu :

- a. Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.
- b. Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.

- c. Menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
- d. Menumbuh kembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain.
- e. Meningkatkan gairah dalam belajar, dan memilih kegiatan yang sesuai dengan minat kebutuhan para peserta didik.³¹

Dengan pembelajaran tematik anak didik diharapkan mendapatkan hasil belajar yang optimal dan maksimal serta menghindari kegagalan pembelajaran yang masih banyak terjadi dengan model pembelajaran yang lain.

4. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik

Setiap bentuk model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut Majid (2014), kelebihan dan kekurangan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan Pembelajaran Tematik

Kelebihan atau keunggulan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

1. Pengalaman belajar dan kegiatan belajar akan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
2. Kegiatan belajar dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa.
3. Kegiatan belajar lebih bermakna.

³¹Abdul Majid, *Ibid*, h. 5

4. Mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan sosial siswa.
5. Menyajikan kegiatan bersifat pragmatis yang dekat dengan keseharian siswa.
6. Meningkatkan kerjasama antar guru dalam merancang kegiatan pembelajaran.

b. Kelemahan Pembelajaran Tematik

Kelemahan atau kekurangan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran tematik, mengharapakan guru memiliki wawasan luas, kreativitas tinggi, percaya diri, dan kemampuan handal menggali informasi dan pengetahuan terkait materi. Tanpa kemampuan guru yang mumpuni, pembelajaran tematik akan sulit diterapkan.
2. Pembelajaran tematik mengharapakan siswa memiliki kemampuan akademik dan kreativitas, sehingga keterampilan-keterampilan siswa dapat terbentuk ketika pembelajaran ini dilaksanakan.
3. Pembelajaran tematik memerlukan sarana dan sumber pembelajaran yang bervariasi.
4. Pembelajaran tematik memerlukan dasar kurikulum yang luwes atau fleksibel.

5. Pembelajaran tematik membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh atau komprehensif

E. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang telah dirancang merupakan isi atau muatan kurikulum dan harus diketahui oleh pendidik dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran. Bahan Ajar multimedia interaktif ini membahas materi tema 4 yaitu Sehat Itu Penting, pada tema ini terdapat 4 subtema yaitu :

1. Peredaran Darahku Sehat
2. Gangguan Kesehatan pada Organ Peredaran Darah
3. Cara Memelihara Kesehatan Organ Peredaran Darah Manusia
4. Kegiatan Berbasis Proyek dan Literasi



F. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian ini dilakukan Rita Yuli Yanti, dkk juga mengatakan dalam penelitiannya yaitu Pengembangan Modul Elektronik Menggunakan 3D PageFlip Professional Materi Atom Hidrogen Pada Mata Kuliah Fisika Kuantum memperoleh penilaian terhadap modul elektronik yang terdiri dari 3 aspek yaitu tampilan modul elektronik, penyajian materi, dan kebermanfaatan modul elektronik. Hasil analisis persepsi mahasiswa pada aspek tampilan modul elektronik yaitu 80 (Baik), aspek penyajian materi adalah sebesar 84 (Amat Baik) dan aspek kebermanfaatan modul adalah sebesar 83,5 (Amat Baik). Berdasarkan hasil ini, maka modul elektronik sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang serupa juga telah dilakukan oleh RizqiAmalia dengan judul Pengembangan Buku Pintar Elektronik(BPE) Berbasis 3d Pageflip Pada TemaCita-Citaku Kelas IV di SDIT Al-Kamilah01 Banyumanik. Media yang dikembangkan menunjukkan hasil penelitian dengan kategori layak. Hal ini dilihat dari hasil validasi isi, tampilan, dan keefektifan prodakoleh ahli materi sebesar 94,44 % dinyatakan sangat baik, aspek media,interaktifitas dan media oleh ahli media sebesar 87,3% dinyatakan sangat baikdan hasil produk dan keefektifan oleh peserta didik sebesar 94,30% dinyatakansangat baik. Berdasarkan penelitian relevan yang telah dijelaskan di atas mengenai penggunaan Bahan Ajar modul digital sudah pernah dilakukan sebelumnya. Peneliti berharap dapat menyempurnakan dan melengkapi penelitian yang sudah ada dengan tema yang berbeda, yaitu tema 4 sehat itu penting untuk Kelas V SD/MI.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sukroni Ibrahim, mengatakan dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Elektronik Modul Menggunakan Aplikasi 3D Page Flip Profesional Pada Tema Ekosistem Untuk Kelas V SD/MI yaituHasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kelayakan oleh ahli bahasa baik 3.00, nilai oleh ahli media sangat baik yaitu 3.53, sedangkan nilai kelayakan oleh materi adalah 3.25 sangat layak dan uji coba kelompok kecil respon peserta didik 3.15, uji coba respon peserta didik skala besar 3.00, dan uji coba tingkat desminate 3.40, dan uji coba ke pendidik sangat menarik dengan skor 3.86, Ini menunjukkan bahwa elektronik modul menggunakan aplikasi 3D Page Flip Profesional yang dihasilkan dalam penelitian dianggap layak untuk digunakan pada tema ekosistem.

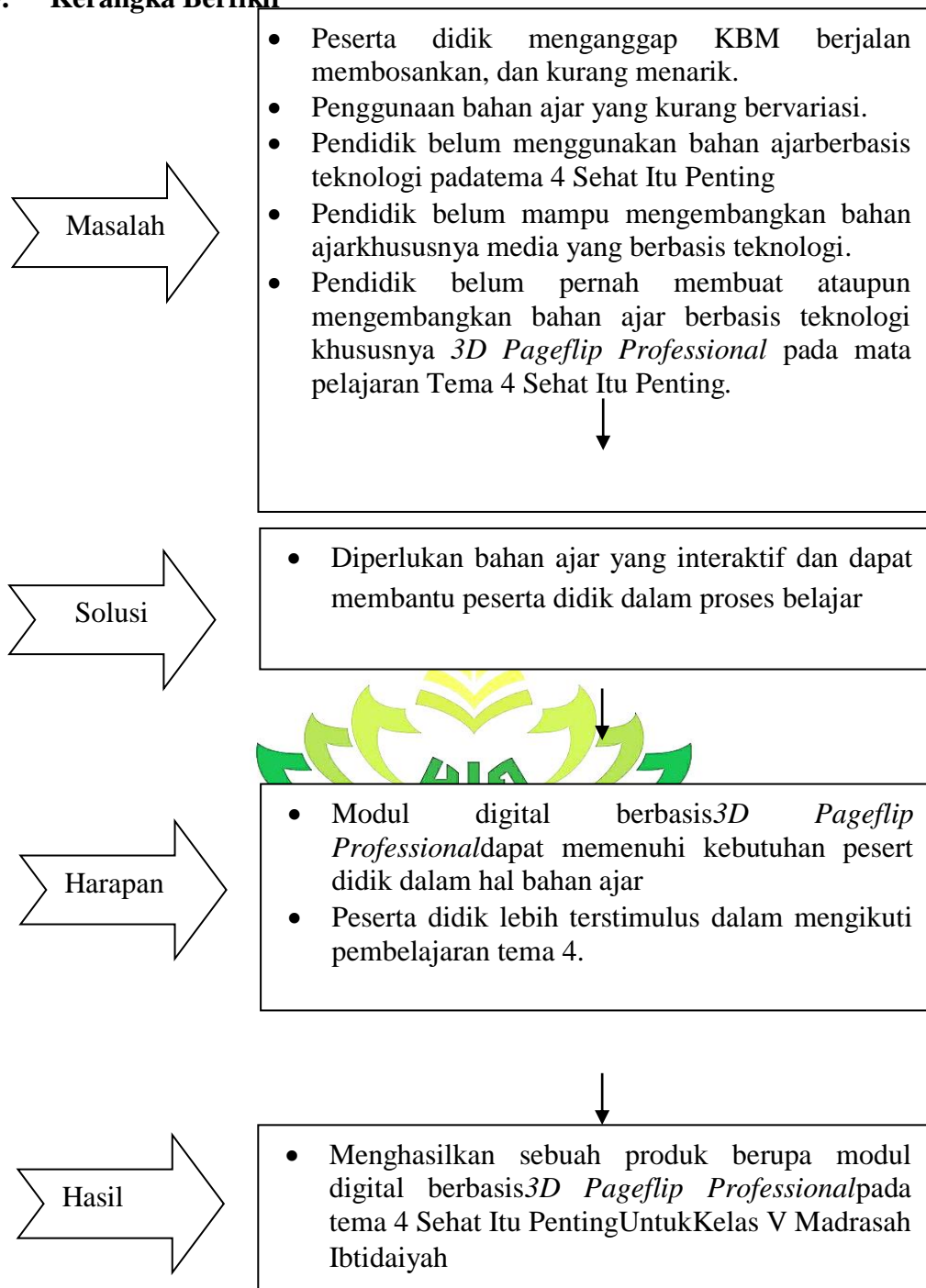
Penelitian yang dilakukan oleh Gilang Pratiwi Aji yaitu berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Mata Pelajaran PAI materi Adab Berpakaian Kelas X di SMAN 1 Banjit Kabupaten Waykanan” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan, kelayakan dan respon peserta didik tentang media pembelajaran berbasis 3D page Flip Profesional pada mata pelajaran PAI materi adab berpakaian di SMAN 1 Banjit Kabupaten Way Kanan. Hasil penelitian diperoleh informasi bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis 3D Page Flip Profesional pada mata pelajaran PAI materi adab berpakaian dinyatakan layak setelah melewati validasi masing-masing secara keseluruhan yaitu pada media dengan persentase 88,67%, dan materi 85,00%. Sementara itu, hasil ~~ujicoba~~ produk 89,75%.

Penelitian yang serupa juga telah dilakukan oleh Noprianty, dengan judul “Pengembangan Modul Elektronik Berbasis 3D Pageflip Professional Mata Kuliah Gambar Teknik di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin” , Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan Modul Elektronik Berbasis 3D Pageflip Professional pada mata kuliah Gambar Teknik, (2) mengetahui kualitas Modul Elektronik Berbasis 3D Pageflip Professional pada mata kuliah Gambar Teknik. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D). Validasi modul elektronik ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Subjek uji coba penelitian ini adalah 32 mahasiswa program studi pendidikan teknik mesin FKIP UNSRI. Hasil penelitian ini adalah: (1) produk modul Elektronik Berbasis 3D Pageflip Professional pada mata kuliah Gambar Teknik layak untuk digunakan; (2) Kualitas produk modul elektronik ini sangat baik, hasil penilaian ahli media

dan ahli materi ditinjau dari aspek tampilan 85 (sangat baik), aspek pembelajaran 51 (baik), dan aspek materi 54 (baik). Sedangkan hasil penilaian peserta didik uji coba lapangan pada aspek tampilan sebesar 956 (sangat baik), pada aspek pembelajaran sebesar 684 (sangat baik), dan pada aspek isi sebesar 847 (sangat baik).

Adapun Penelitian yang serupa juga telah dilakukan oleh Wulan sari dkk. Yaitu berjudul “Pengembangan Modul Elektronik Berbasis 3D Pageflip Professional pada Materi Konsep Dasar Fisika Inti dan Struktur Inti Mata Kuliah Fisika Atom dan Inti”. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendesain modul elektronik berbasis 3D Pageflip Professional dan untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap modul elektronik yang dikembangkan. Hasil uji coba persepsi mahasiswa dengan 22 indikator pernyataan sebesar 74,67 dalam kategori sangat baik, dan dengan nilai reliabilitas angket persepsi 0.843 dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa modul elektronik berbasis 3D Pageflip Professional fisika inti valid dan layak digunakan.

G. Kerangka Berfikir



Bagan Kerangka Berpikir

DAFTAR PUSTAKA

- Adellina Hasyim, 2016. *Metode Penelitian Dan Pengembangan di Sekolah*, (Jogjakarta: Media Akademi)
- Anas Sudjono, 2019, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada)
- Azhar Arsyad, 2016, *Media Pembelajaran*, 2016 (Jakarta: Rajawali Pers)
- Bagus Putra Hari sermadi, “Penereapan Inovasi flip book sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan hasil belajar siswa pengenalan PHP kelas XI RPL Di SMK Negeri 2 Mojokerto pendidikan teknologi informasi fakultas teknik Universitas Negeri” i Surabaya//Jurnal IT edukasi Volume 01 no 02, 2016, (Surabaya: Tersedia Di Online Di Download Pada Tanggal 27 Januari 2018), h. 2
- Dewi Ayu Sulistyaningrum, “Pengembangan Quantum Teaching Berbasis Video Pembelajaran Camtasia pada Materi Permukaan Bumi dan Cuaca”, *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Vol,4 No, 2 (2017), h. 161
- Diyan Andesta Bujur, Masnu Baiti. “Pengembangan Bahan Ajar IPA Intergatif Berbasis Pendekatan Konteksual.” *Jurnal Trampil Pendidikan & Pembelajaran Dasar*. Vol 5 No 2 (Desember 2018), h. 186
- Doni Sugianto, *et.al*,” *Modul pirtual multimedia flip book dasar Teknik Digital program Studi teknik elektro fakultas pendidikan teknologi dan kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia*”, 2015, (Bandung: Jurnal INVOTEC Volume I X), h. 103-104.
- Ega Rima Wati, 2017, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena)
- Eka Septarina wulandari, *Salimin bahar, Perangkat Lunak(software) Bantu pengelolaan data produksi crumb rubber PT Badja Baru palembang, jurnal teknologi dan informatika (TEKNOMATIKA)*, Vol. 2 No. 3 (September 2015), h. 217

Fadel M.B “*Skill For The 21st Century: What Should Students Learn*” *Journal Massachussets: Center For Curiccuum Redesign Boston*, Vol 1 No 1, (2015), h.9

Hany Uswatun Nisa, Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbassis Kontekstual Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Cakrawa Pendas Media Publikasi Pada Bidang Pendidikan Dasar*, Vol.5,No.2, (2019), h.102.

Herman Dwi Surjono, 2017, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*, (Yogyakarta: UNY Press)Daryanto dan syaiful karim,2017, *Pembelajaran ABAD 21*, (Yogyakarta: Gava Media)

Ika Lestrasi, 2015, *Pengembangan Bahan Ajar Bebasis Kompetensi Sesuai Dengan Kurikulum Tiingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Padang: Akademika Permata, 2015)

Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta, Darussalam, 2017)



Lilik Angraini, Sri Rahayu Lestari, “Pengembangan Multimedia Interaktif Biologi Berbasis Adobe Flash CS6” *Jurnal Pendidikan*, Vol 10 No 2 (2019), h. 85-91

M Haviz,” Research and Development; Penelitian dibidang kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna”. *Jurnal Ta.dib* Vol 16 NO 1 (2015) h,39.

Maratul Qiftiyah, Yuliyanti, “Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terintegrasi Dengan Ayat-Ayat Al-quran” *Jurnal Terampil*, Vol.5,No.2, (2018), h.278.

Musfa Jejen, 2015 *Redesain Pendidikan Guru* (Jakarta: Kencana)

Nurul Hidayah, “Analisis Kesiapan Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Calon Pendidik Profesional” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 5, No. 1, (Juni 2018) h. 143

Prastowo Andi, 2015, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Pres)

Qomario, Putry Agung, “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) IPA Berbasis ICT Sebagai Media Pembelajaran” ,*Jurnal Terampil* , Vol.5,No.2, (2018), h.241.

Renny Dwijayanti, Novi Marlana, Muhammad Edwar, “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Bisnis*, Vol 6 No 1 (2018), h. 47

Ridwan Abdullah Sani 2019, *Pembelajaran Berbasis HOTS*, (Tangerang: Tira Smart, 2019)

Rizqi Amalia, “Pengembangan Buku Pintar Elektronik Berbasis 3D Page Flip Pada Tema Cita-Citaku Kelas IV di SDIT Al-Kamillah Banyuamik”, (Skripsi, Prodi Kurikulum dan Teknologi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang: 2015)

Rubhan Masykur Dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash” . *Jurnal Pendidikan Matematika Al-Jabar*. Vol.8, No.2, (November 2017) h. 178

Rusdin, “Pendidikan dan Pelatihan Sebagai Sarana Peningkatan Kompetensi Guru di Smp Negeri 2 Linggang Bigung, *Jurnal Administrasi Reform*, Vol 5 No 4, (2017), h. 200-212,

Sohibun dan Filza Yulina Ade, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* Vol.02 No.2 (Desember 2017) h.122

Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*, (Bandung : Alfabeta)

Sugiyono, 2019, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung, Alfabeta)

Suryoso dan sabar nur rohman, *Pengembangan Modul elektronik berbasis Website Format Mobile version sebagai media pembelajaran fisika dapat diakses memlaui smartphone platform Android Fakultas Matematika dan Prodi Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta*, (Yogyakarta:Tersedia Di online)

Teguh Yuniato Dkk, “flip builder : pengembangannya pada media pembelajaran matematika” *TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Volume 6 Nomor 2, (Desember 20

